



Dreamcast™



パズル感覚の音楽表現ツール
ドリームキャストシケッサー

おもしろい水



Waka



ドリームキャスト専用ソフトのご使用前に

保護者の方へ 小さなお子さまがご使用になる場合は、必ず保護者の方が一緒に読んで説明してあげてください。



注意

●このソフトを使用するときは、部屋を明るくし、目に負担が掛からないようテレビ画面から十分に離れてください。また、健康のため、1時間ごとに10～20分の休憩をとり、疲れているときや睡眠不足での使用はおやめください。長時間の使用またはテレビ画面に近づいて使用すると、視力低下の原因となります。●ごくまれに、強い光の刺激や点滅、テレビ画面などを見ていて、一時的に筋肉のけいれん・意識の喪失等の症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、このソフトを使用する前に必ず医師と相談してください。また、使用中にこのような症状が起きたときは、すぐに使用をやめ、医師の診察を受けてください。●ディスクは回転が完全に止まってから取り出してください。回転中のディスクに触ると、ケガやディスクの損傷の原因となります。●このディスクは、ドリームキャスト専用です。オーディオ用のCDプレーヤーで使用すると、大音量によって耳に障害を被る恐れがありますので、絶対に使用しないでください。

使用上のご注意

●ディスクの両面ともキズ、汚れや指紋等をつけないよう、扱いには注意してください。また、ディスクを曲げたりセンター孔を大きくしないでください。●ひび割れ、変形、破損したものを接着剤等で補修したディスクは誤作動や故障の原因になりますので、絶対に使用しないでください。●ディスクの両面とも文字を書いたり、シール等を貼らないでください。●使用後は元のケースに入れ、高温・高湿になる場所を避けて保管してください。●汚れを拭くときは、レンズクリーニング等に使うやわらかい布で、中心部から外周部に向かって放射状に軽く拭き取ってください。なお、シンナーやベンジン等は使わないでください。●このディスクを一般のCDプレーヤー等で使用すると、機器の故障やスピーカー等を破損する原因になりますので、絶対に使用しないでください。●ドリームキャスト本体およびご使用になる周辺機器の取扱説明書等も必ずあわせてご覧ください。●ソフトによってはファイルの保存等にメモリーカード(ビジュアルメモリ[別売])が必要になる場合があります。詳しくは各ソフトの取扱説明書をご覧ください。

※このソフトは、「タイトル名」「どのくらいそのソフトで遊んだか」「どんなふうにもそのソフトを遊んだか」等の、<プレイ履歴(プレイ情報)>を「本体メモリ」に記録します。この情報は、さまざまなソフトでお客様のそれまでの遊び方・進み方によってゲームの展開を変化させるために使われる予定のものです。

Patents: U.S. Nos. 4,442,486/4,454,594/4,462,076; Europe No. 80244; Canada No. 1,183,276; Hong Kong No. 88-4302; Singapore No. 88-155; U.K. No. 1,535,999

ACCESS® 株式会社アクセス

Easy Communication Everywhere.

NetFront®

Java™仕様準拠モジュール

JV-Lite®



●本ソフトウェアのインターネット機能は、株式会社アクセスの NetFront 及び Java 仕様準拠モジュール JV-Lite を搭載しています。●NetFront 及び JV-Lite は株式会社アクセスの日本国における登録商標です。●Java 及びすべての Java 関連の商標及びロゴは、米国及びその他の国における米国 Sun Microsystems, Inc. の商標又は登録商標です。●文中の会社名、商品名は、各社の商標又は登録商標です。●本ソフトウェアでは、NEC オフィスシステムのフォントを使用しています。●This software is based in part on the work of the Independent JPEG Group. ●本ソフトウェアでは、Dream Flyer のメール受信機能を搭載しています。Dream Flyer は(株)コラボのトレードマークです。

XG © YAMAHA Corporation 1998
Waveform data and/or parameters of this
XG Lite product are licensed by YAMAHA Corporation.

パズル感覚の音楽表現ツール

ドリームキャストシケッサー

お・と・い・水

はじめに・・・

Welcome to お・と・い・れ

パズル感覚で誰にでも簡単に音楽が作れてしまう!?

どこにも無かった音楽表現ツール。

楽器を選んで、フレーズを探して、

好きな場所にフレーズブロックを置いていくと

どんどん音楽ができていくぞ!

しかも、マイクデバイス(別売)を使うと あ～ら不思議!

君の歌ったメロディーが楽器の音に変換されて入ってしまうのだ!

できあがった音楽はインターネットで世界に向けて発表したり、

世界中のヒトと交換したりできるぞ!

はたまた、知らないヒトの曲をインターネットから持ってきて

リミックスして戻しておくな～んて事もか～んたん!

『お・と・い・れ』の世界は無限なのだ!!

CONTENTS

- ◆ はじめに 2
 - ◆ ゲームを始める前に 4
接続方法／ファイルのセーブについて／マイクデバイスについて
 - ◆ 基本操作方法 5
ドリームキャスト・コントローラの使い方
 - ◆ ゲームの始め方 6
 - ◆ 画面の見方 7
 - ◆ 基本的な遊び方 8
音色を選ぶ フレーズを選ぶ フレーズブロックの操作 フレーズブロックのコピー
フレーズブロックの移動 フレーズブロックのピッチを変える
エディットする ミキサー画面 曲をセーブする
 - ◆ 各パートの画面について 18
メイン画面 サウンドナビゲーター フレーズナビゲーター
MIXER画面 EDIT画面 PLAYER画面 コメント入力画面
 - ◆ ユーザー登録 39
 - ◆ ユーザーサポート 40
-

● 接続方法 ●

このソフトは1人用です。本体の電源を入れる前に、コントローラなどの対応周辺機器を本体に接続してください。ドリームキャスト・MIDIインターフェイス(別売：HKT-9200)やMIDI対応キーボードはオプションです。これらをお使いにならなくても、作曲をお楽しみいただけます。

※対応していないコントローラでの動作は保証されません。

● ファイルのセーブについて ●

あなたが作った曲やフレーズはメモリーカード(別売)にセーブしてとっておくことができます。メモリーカードは必ずコントローラAの**拡張ソケット1**にセットしてください。ここ以外にセットされていても正しく動作しません。セーブせずに本体の電源を切ったりリセットしたりすると、あなたの作った曲が消えてしまいます。大切なデータは必ずセーブしてください。ひとつのメモリーカードにセーブできるデータ(曲)の数は、作った曲の長さや、編集によって変化します。(最低2ブロック最大200ブロックまで)ブロックの空き容量が十分であれば、1つのメモリーカードに複数の曲データを保存しておくことができます。

※セーブ中は、本体の電源を切ったり、メモリーカード等の拡張ユニット、およびコントローラの抜き差しを行わないでください。

● マイクデバイスについて ●

『お・と・い・れ』は、別売のマイクデバイスを使ってメロディーをハナウタで入力することができます。あなたの歌ったメロディーを様々な楽器の演奏に変換できますので、楽器の演奏ができなくても作曲を楽しむことができます。マイクデバイスはコントローラの**拡張ソケット2**にセットしてください。ここ以外にセットされていても正しく動作しません。

※マイクデバイス(別売)はマイク入力機能を使用するためのオプションですので、マイクデバイスをセットしない状態でもマイク入力以外のすべての機能で作曲をお楽しみいただけます。

※ドリームキャスト・MIDIインターフェイスケーブル(別売：HKT-9200)

本体の電源を入れる前に、ドリームキャスト・MIDIインターフェイスケーブルおよびお使いのMIDI対応キーボードを本体に接続してください。ドリームキャスト・MIDIインターフェイスケーブルは本体背面のシリアル端子にしっかりと接続してください。ドリームキャスト・MIDIインターフェイスケーブルの「IN」と書いてあるMIDI端子と、お使いのMIDI対応キーボードの「MIDI OUT」端子をMIDIケーブルでつなぎます。お使いのMIDI対応キーボードが、MIDI OUT対応になっていることを確認してください。詳しい操作方法は、お使いのキーボードの説明書を参照してください。

● ドリームキャスト・コントローラの使い方 ●

Xボタン

ズーム切替

Yボタン

グリッド切替

Bボタン

キャンセル、
ブロック(トラック)を消す

Aボタン

決定、ブロックを置く

Lトリガー

カーソルのエリアジャンプ

拡張ソケット2

アナログ方向キー

画面のスクロール

方向ボタン

メニューの選択
カーソル移動

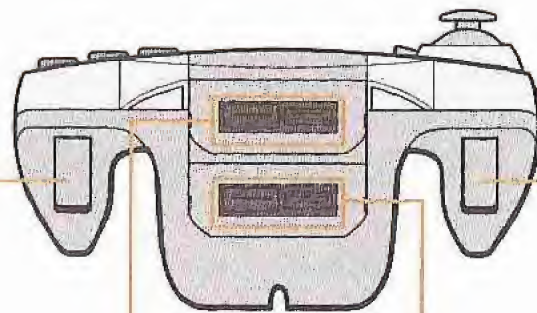
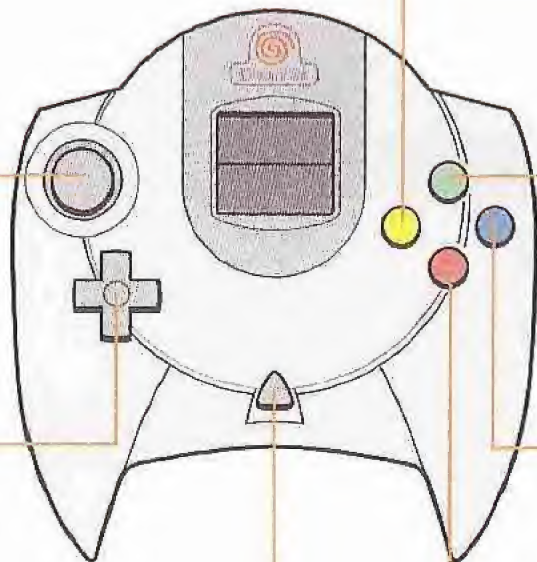
スタートボタン

メニュー表示

Rトリガー

曲の再生/プレビュー

拡張ソケット1



※本体の電源を入れるときに、アナログ方向キーおよびL/Rトリガーを動かさないでください。キーやトリガーを動かすとポジションの調整が正しく行われず、誤動作の原因となります。

※ゲーム中に、A+B+X+Yボタンを同時に押した状態でスタートボタンを押すと、リセットされ、タイトル画面に戻ります。

● タイトル画面



接続を確認して、ドリームキャスト本体にディスクをセットし電源を入れると、この《タイトル画面》が表示されます。スタートボタンを押すとスタートメニュー画面にかかります。

● スタートメニュー画面

**OTOIRE SEQUENCER**

楽器の音色やフレーズを選んだり、新しいフレーズを張りながらパズル感覚で作曲やアレンジが楽しめます。『お・と・い・れ』のメインとなるモードです。

OTOIRE PLAYER

メモリーカードにセーブした曲データやインターネットからダウンロードした作品を手軽にプレイすることができます。

How to OTOIRE

ビギナーのための『お・と・い・れ』入門モードです。

Dream Passport 2

通信機能で『お・と・い・れ』のホームページにアクセスできるモードです。あなたの作品を発表したり、他のヒトの作品をダウンロードしたり、誰もがビックリするようなワザを身につけたりできます。メール機能を使って世界中のおともだちとデータの交換もできますよ。

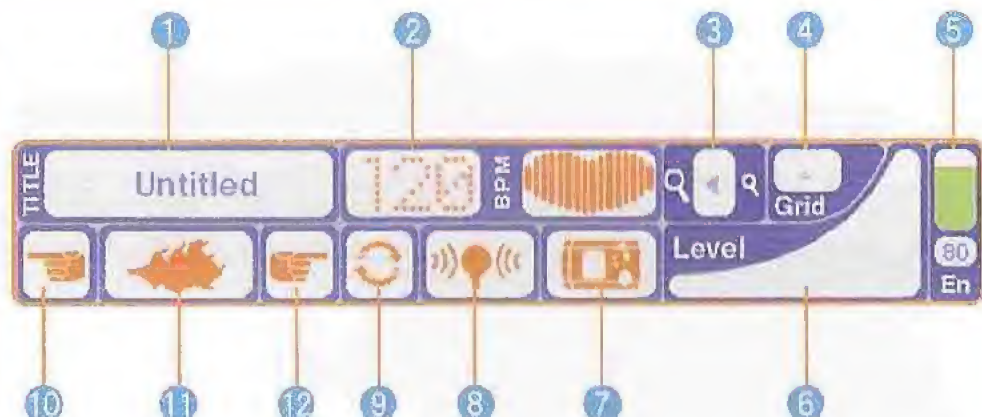
Disk Change

将来、音色集等のディスクが用意される場合にディスクの入れ替えに対応するためのモードです。本ソフトではこのモードは動作しません。

LANGUAGE

How to OTOIREの中で表示される文章を日本語、英語のどちらかで表示するためのモードです。

● メイン画面



① タイトル

曲のタイトルが表示されます。

② テンポ

現在のテンポが表示されます。

③ ズーム表示

ズームイン/アウトの状態を表します。

④ グリッド単位

グリッド(トラック上の縦線)の間隔を音符で表示します。

⑤ エナジーゲージ

現在つくっている曲が使用しているデータの大きさを表します。メモリーカードにセーブできるかどうかの目安になります。

⑥ レベルメーター

曲の再生中に音量が表示されます。

⑦ セーブ/ロードボタン

作った曲やフレーズをメモリーカードにセーブ(保存)したり、セーブされた曲やフレーズをロード(読み込み)する時に押します。メモリーカードは必ずコントローラAの拡張ソケット1にセットしてください。ここ以外にセットされていても正しく動作しません。

⑧ マイク・MIDI入力ボタン

マイクデバイス(別売)を使用する場合に押します。また、このボタンを押した後[方向ボタン]を押すとドリームキャスト・MIDIインターフェイスケーブル(別売)に接続したMIDI対応キーボードからリアルタイム入力できるボタンにかわります。

※これらはそれぞれ《マイクデバイス》や《ドリームキャスト・MIDIインターフェイスケーブル》を接続されていない場合は選ぶことはできません。

⑨ ループ・フェードアウト設定ボタン

曲の一部もしくは全部をくり返し再生する「ループ機能」を設定するボタンです。また、このボタンを押した後[方向ボタン]を押すと「フェードアウト機能」を設定するボタンにかわります。

⑩ to TOPボタン

曲の一番始めの小節にジャンプするためのボタンです。

⑪ PLAY/STOPボタン

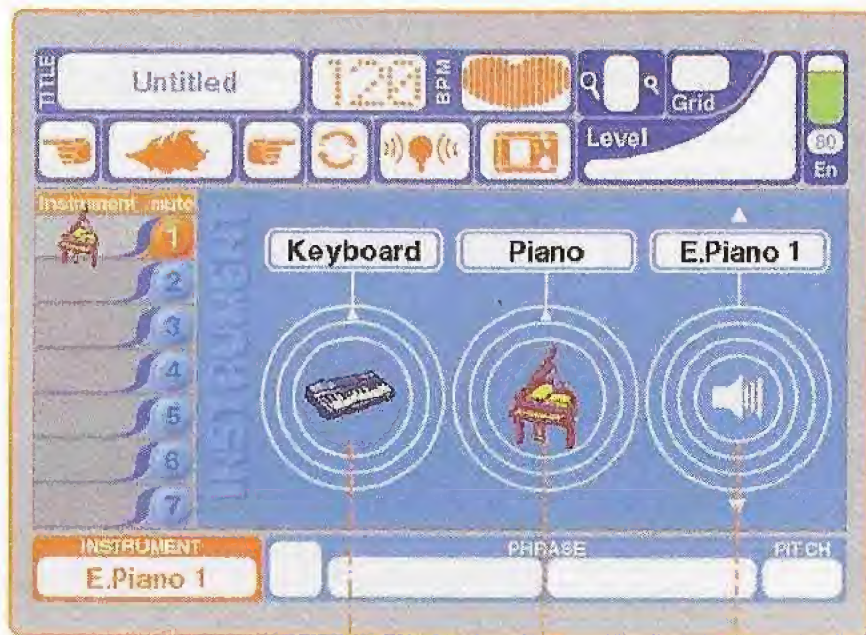
曲の再生・停止をするためのボタンです。このボタンを押すと現在画面の一番左寄りに表示されている小節から再生します。曲の最初から再生する時は前述の「to TOP」ボタンで曲の最初に移動してください。

⑫ to ENDボタン

曲の一番最後の小節にジャンプするためのボタンです。

《OTOIRE SEQUENCER》でどうやって曲をつくっていくのか、
全体の流れと基本的な操作を見てみましょう。

● 音色を選ぶ



はじめに使いたい楽器を選びます。メイン画面の一番左「Instrument」欄の新しいトラックで[Aボタン]を押すと《サウンドナビゲーター》が表示されます。

←サウンドナビゲーターの画面

サウンドナビゲーターは3つのダイヤルで楽器の種類をだんだんと絞り込みながら目的の音色を簡単に見つけることができます。

一番左のダイヤルで楽器の大まかな分類を決めます。例では「Keyboard」が選ばれています。

真ん中のダイヤルではもう少し細かな分類を決めます。例では「Piano」が選ばれています。

一番右のダイヤルではいよいよ実際の音色名を選びます。例では「E.Piano 1」が選ばれています。

この状態で決定すると【E.Piano 1】という音色でフレーズを鳴らしたり、あなたが作ったメロディーを演奏させることができます。

例では、一番右のダイヤルで「vAdrum005」という音色が選ばれています。

このように音色名の最初に「小文字の「v」」が付いている場合、その音色が『お・と・い・れ』独自の《VPF》という音色タイプであることを表しています。《VPF》はミュージシャンが実際にスタジオで演奏した音をもとに作られたリアルな音色を使うことができます。ここでVPF音色を選ぶと後にふれるEDITなどの手順が若干異なります。



音色名の最初に「小文字の「v」」が付いていないものは《MIDI》タイプの音色と呼びます。

サウンドナビゲーターでの音色選びは、私達が「住所」を頼りに目的地を見つけようとするときに似ています。そんなとき私達は、《〇〇県》→《△△市》→《××町2番地》というように、どんどんと範囲を絞り込みながら探していったりします。サウンドナビゲーターはこのように“音色の番地”を探していくような感覚なのです。

サウンドナビゲーターの操作は[方向ボタン]の左右で動かしたいダイヤルを選び、上下でダイヤルを回して音色を選びます。この時[Rトリガー]を押すと、表示している音色を聴くこと(プレビュー)ができます。使いたい音色が決まったら[Aボタン]で決定します。

[Aボタン]で音色を決定するか、[Bボタン]を押してキャンセルするとサウンドナビゲーターの画面が終了します。

● フレーズを選ぶ



次にフレーズを選びます。フレーズとは短い旋律のパーツのことです。『お・と・い・れ』では、このフレーズをいろいろ組み合わせることで、曲づくりを進めます。フレーズを選ぶには《フレーズナビゲーター》を使います。

←フレーズナビゲーター

フレーズナビゲーターは3つのボックスでフレーズの種類をだんだんと絞り込みながら目的のフレーズを簡単に見つけることができます。一番左のジャケットボックスではフレーズの大まかな音楽ジャンルを選びます。

左上の写真の例では「World(ワールドミュージック)」が選ばれています。

真ん中のジャケットボックスではもう少し細かな音楽ジャンルを選びます。例では「Reggae(レゲエ)」が選ばれています。

一番右のボックスでは実際にあなたが使いたいフレーズ(旋律)を選びます。左上の写真の例では「Main 001」が選ばれています。この状態で決定すると【Main 001】というフレーズが選ばれて、メイン画面のトラック上に表示されます。

フレーズナビゲーターの操作は[方向ボタン]の左右で動かしたいボックスを選び、上下でジャケットを送ってジャンルを選びます。この時[Rトリガー]を押すと、表示されているフレーズを聴くこと(プレビュー)ができます。使いたいフレーズが決まったら[Aボタン]で決定します。

[Aボタン]でフレーズを決定するか、[Bボタン]を押してキャンセルするとフレーズナビゲーターの画面を終了します。

フレーズナビゲーターでのフレーズ選びは、ちょうどあなたがレコード店でお目あてのCDを探すときに似ています。

《Rockコーナー》の《Hard Rockの棚》に行き《お目当てのCD》を選ぶ感覚です。

フレーズブロックの操作



フレーズブロック位置の決定

フレーズナビゲーターでフレーズを決定するとメイン画面にもどり、選んだフレーズがうすいオレンジ色のブロックで表示されます。ブロックはこの状態で[方向ボタン]の左右を押して好きな位置に動かすことができます。メイン画面では横方向が時間の経過を表しています。画面右の方へスクロールさせるほど時間が先に進みます、画面の大半を占める「マス目」(これをグリッドと呼びます)の上部にオレンジ色で囲まれた数字の部分があります。これは「小節」を表しています。これらの「小節」や「グリッド」をもとにフレーズのブロックを置きます。



フレーズブロックを置く位置が決まったら、[Aボタン]を押して決定します。するとフレーズブロックは水色にかわって、その位置に置かれたことを表します。



例では上から2段目(2トラック目と呼びます)の真ん中にオレンジ色のブロックがありますが、1トラック目(1段目)と2トラック目(2段目)ではブロックの中の絵が少し違うことが分かります。1トラック目の「ギザギザな線」が描かれたブロックは前述した《MIDI》フレーズ、2トラック目の「波形」が描かれたブロックは《VPF》のフレーズです。これらはどちらも好きなトラックに置くことができますが、同じトラック(同じ段)に混合して置くことはできません。トラック上に置くことのできるフレーズブロックの数は、1トラックあたり512個、全トラックでは2000個が最大です。全トラック上に2000個以上のフレーズを置いた場合、正しく動作しません。(画像が乱れる場合があります。)

「お・と・い・れ」ではこのように好きな位置に好きなフレーズを置いていくことで、曲をつくっていきます。

● フレーズブロックのコピー



[方向ボタン]を使って、一度置いたフレーズブロックを選び[Aボタン]を1回押すとブロックの色がうすいオレンジ色にかわります。これはブロックが“浮いている”状態です。



この状態で[方向ボタン]を押し、ブロックをズラし[Aボタン]で決定すると《ブロックのコピー》ができます。ブロックは[Aボタン]を押す度に次々にコピーできます。

コピーを中止するときは[Bボタン]を押します。

フレーズブロックの移動



一度置いたフレーズブロックを選び[Aボタン]を1回押すと「ブロックのコピー」でしたが、その状態でもう一度[Aボタン]を押すことでブロックの色がこいオレンジ色にかわります。



この状態で[方向ボタン]を押し、ブロックをズラし[Aボタン]で決定すると《ブロックの移動》ができます。移動はコピーと違い最初に選んだ位置にブロックは残りません。

移動を中止するときは[Bボタン]を押します。

フレーズブロックのピッチ[音程]を変える



ブロックの「コピー」や「移動」の状態で[方向ボタン]の上下を押すと、ブロックのピッチ(音程)を変えることができます。この機能はカラオケで歌手の声の高さに合わせて曲の音程を上げ下げする「キーコントロール」と同じような働きをします。『お・と・い・れ』では、別のトラックに置いたフレーズ同士で音程が合わない場合などに両方のピッチを合わせたりすることができます。ピッチをどのくらい上げ下げしたかは、画面右下の“PITCH”と書かれた窓で確認することができます。

ピッチを上げれば“+”(プラス)、下げれば“-”(マイナス)、変化なしのときは“0”と表示されます。数字の単位は「半音」で、-12から+12の範囲で変更できます。“+12”で1オクターブ上、“-12”では1オクターブ下の音が出せます。

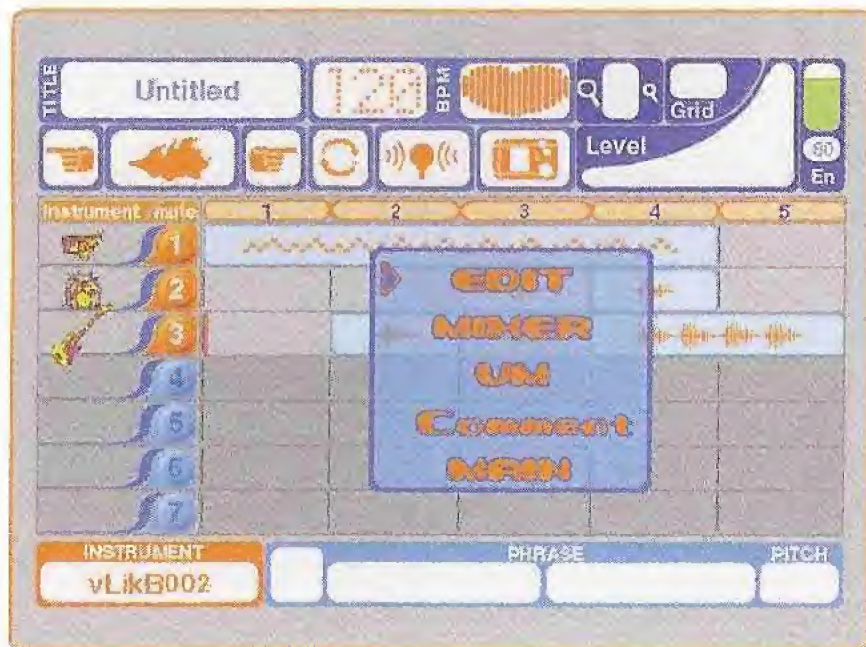
● 再生する ●

画面左上の「PLAY/STOP」ボタン(炎の絵が描かれています)を押すと、現在作っている曲を再生することができます。再生中にこのボタンを押すと再生は停止します。再生するとき、曲は画面の最も左側に表示されている小節からスタートします。曲の最初から再生したい場合は「PLAY/STOPボタン」の左側にある「to TOPボタン」で1小節目に戻してから再生する必要があります。また、「Rトリガー」は「PLAY/STOPボタン」と同じ役割を持っていますので、「Rトリガー」を押すことでも曲の再生/停止ができます。

● 曲のテンポをかえる ●

画面上部の「BPM」と表示された中の数字を[方向ボタン]の上下を使って増減させることで曲のテンポ(はやさ)を変更することができます。単位は「BPM」です。(一般に楽譜のはじめに“♩=120”などと書かれている数字がこれにあたります。)

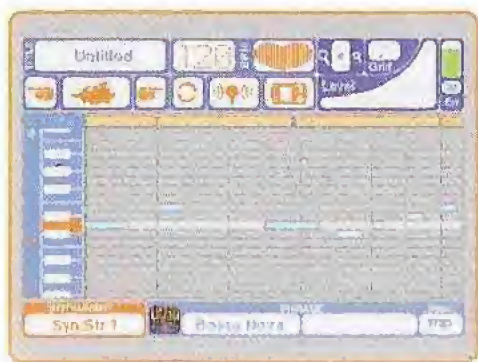
● エディットする ●



『お・と・い・れ』はフレーズブロックを並べていくだけの簡単操作で、どなたにも作曲をお楽しみいただけるようになっていますが、操作に慣れた方や音楽の経験がある方、そして「自分だけのメロディーをもっと作りたい!」と感じた方のために、より本格的な曲づくりができる「エディット機能」を用意してあります。

エディットしたいフレーズにカーソルを合わせ、[スタートボタン]で表示されるメニューから「EDIT」を選ぶと《EDIT画面》が表示されます。

『お・と・い・れ』では、音色やフレーズのタイプに合った一番使いやすいエディット画面が表示されます。EDIT画面の種類は次の4タイプです。



MIDI EDIT画面

MIDI(ギザギザ)タイプで
音階のある楽器フレーズをエディットします



Drum EDIT画面

MIDI(ギザギザ)タイプの
ドラムフレーズをエディットします



Percussion EDIT画面

MIDI(ギザギザ)タイプの
パーカッションフレーズをエディットします



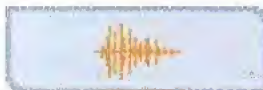
VPF EDIT画面

VPF(波形)タイプのフレーズをエディットします

《MIDI》、《VPF》などのタイプはフレーズブロックに描かれた絵柄で知ることができます。



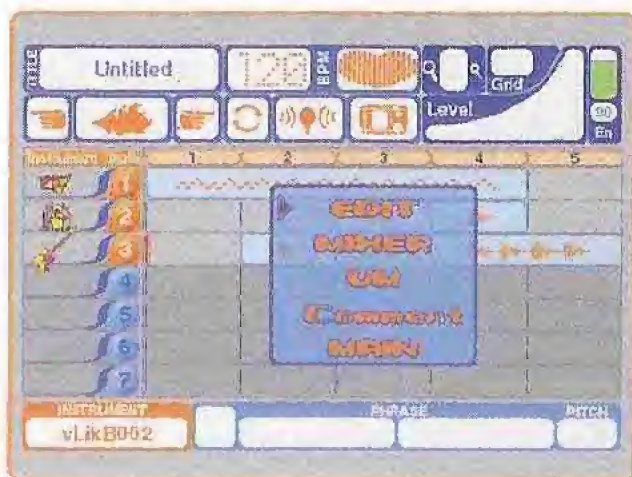
《MIDI》フレーズ … 「ギザギザな線」が描かれたブロック



《VPF》フレーズ … 「波形」が描かれたブロック

各画面の詳しい操作方法は、この取扱説明書の「各パートの画面について」のEDIT画面のページ(P.28)をご覧ください。

● ミキサー画面



メイン画面で[スタートボタン]を押すと「メニュー」が表示されます。



メニューから「MIXER」を選ぶと《MIXER画面》が表示されます。

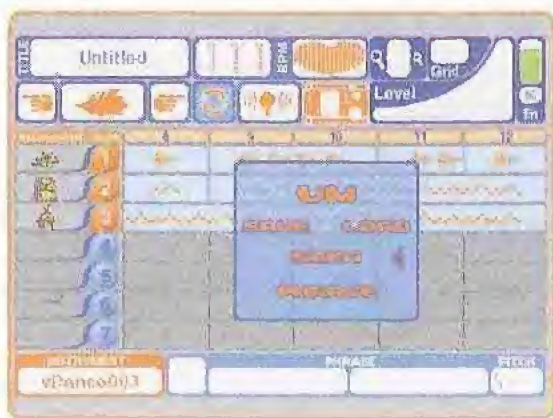
MIXER画面では各トラックの「ボリューム」や「パンポット」、「エフェクト」などの設定をすることができます。

MIXER画面で[スタートボタン]を押すと、MIXER画面を終了してメイン画面にもどります。

● 曲のタイトルをつける ●

メイン画面の一番左上の窓は曲のタイトルを表示しています。最初は“Untitled”（無題）と表示されていますが、後からあなたの好きな名前にかえることができます。タイトルを変更するには[方向ボタン]でタイトル表示窓へ移動し[Aボタン]を押します。[方向ボタン]で入力したい文字を選び、[Aボタン]を押すと決定されます。タイトル入力ではアルファベットと数字、それにいくつかの記号を使うことができる「英数」入力のみ使用できます。「OK」ボタンを押すとメイン画面にもどり入力した名前がタイトル表示窓に表示されます。「Cancel」ボタンを押すとタイトルは変更されずにメイン画面にもどります。

● 曲をセーブ(保存)する



曲やフレーズのセーブ/ロードを行うには、メモリーカード(別売)が必要です。メモリーカードはコントローラAの拡張ソケット1にセットしてください。ここ以外にセットしても正しく動作しません。

メイン画面上部の「セーブ/ロード」ボタン、もしくは[スタートボタン]を押すと表示されるメニューから「SAVE/LOAD」を選ぶと、曲やフレーズのセーブ/ロードの選択メニューが表示されます。セーブ/ロード選択メニューの左側が「セーブ」、右側が「ロード」の選択になります。また、それぞれ「SONG」、「PHRASE」という2通りのセーブ方法があります。「SONG」のセーブ/ロードでは、曲全体とユーザーフレーズ全てをセーブ/ロードします。「PHRASE」のセーブ/ロードでは、ユーザーフレーズのうち好きなものだけを選んでセーブ/ロードができます。以前につくったフレーズを別の曲でも使いたい場合に使用します。

SAVE-SONG

SAVE-SONGを選ぶと、現在作っていた曲がセーブされます。

LOAD-PHRASE

LOAD-PHRASEを選ぶと、すでにセーブされているフレーズセット名が表示されます。[方向ボタン]でロードしたいフレーズを選び、[Aボタン]を押すとロードされます。

LOAD-SONG

LOAD-SONGを選ぶと、すでにセーブされているSONG名が表示されます。[方向ボタン]でロードしたいフレーズを選び、[Aボタン]を押すとロードされます。

SAVE-PHRASE

SAVE-PHRASEを選ぶと、画面左側に現在本体内にあるユーザーフレーズ名が表示されます。[方向ボ

タン]の上下でセーブしたいフレーズを選び、[方向ボタン]の右を押して画面右側に移動していきます。画面右側に移動されているフレーズがメモリーカードにセーブされます。誤って移動した場合[方向ボタン]の左で元にもどす(セーブ対象からはずす)ことができます。セーブしたいフレーズを全て選び終わったら[Aボタン]を押して決定します。セーブするフレーズセットの名前をつける文字パレットが表示されますので、名前をつけてセーブしてください。

LOAD-PHRASE

LOAD-PHRASEを選ぶと、すでにセーブされているフレーズセット名がセーブ/ロード画面にいる場合、[Bボタン]を押すとセーブ/ロードを中止してメイン画面にもります。

● Passport ●

Passportでは「お・と・い・れ」のホームページで情報の交換をしたり、あなたの作品を発表したりできます。また、メール機能でセーブデータをやり取りできるので、お友達と共同制作をしたり、曲をプレゼントしたりできます。

● メイン画面

メインメニューで「OTOIRE SEQUENCER」を選ぶと最初に表示される画面《メイン画面》です。メイン画面は大きく4つのエリアに分けることができます。



コンソールエリア

画面上段、タイトルやテンポなどの各種表示やいくつかのボタンが並んだ部分を「コンソールエリア」と呼びます。ここでは曲全体の情報表示やコントロールを行います。

インフォエリア

画面の一番下段にあるのが「インフォエリア」と呼びます。ここには現在選ばれているフレーズの情報が表示されます。曲づくりの手助けをします。

音色エリア

画面中段の左手に“縦に数字が並んでいる部分”があります。そのまた左側には楽器のアイコン(絵表示)が表示されています。これらの部分をまとめて「音色エリア」と呼びます。ここではトラックごとの音色やミュートに関する操作を行います。

ブロックエリア

画面中段の“音色エリア”より右側のマス目状の部分を「ブロックエリア」と呼びます。ここにフレーズブロックを並べて曲をつ作ります。

コントローラの[Lトリガー]を押す度に、カーソルの位置が「ブロックエリア」→「コンソールエリア」→「音色エリア」→「ブロックエリア」→……とジャンプします。

●トラック●

「音色エリア」や「ブロックエリア」の“縦方向の並び”のことを「トラック」と呼びます。「お・と・い・れ」では、この「トラック」ごとに別の音色を選ぶことができます。これは“1つのトラック = 1人の演奏家”と考えることができます。「お・と・い・れ」は全部で“16トラック”を使うことができます。「音色エリア」に表示されている縦並びの数字は「トラック番号」を表しています。例ではトラック1と2が使われていて、トラック3以降は空きトラックの状態です。

●トラックの作成●

新しくトラックを作成(追加)したい場合は、使用されていないトラックの「音色エリア」で[Aボタン]を押します。新しいトラックが作成され《サウンドナビゲーター》に進みます。

●トラックの削除●

使用中のトラックを削除したい場合は、対象トラックの「音色エリア」で[Bボタン]を押します。

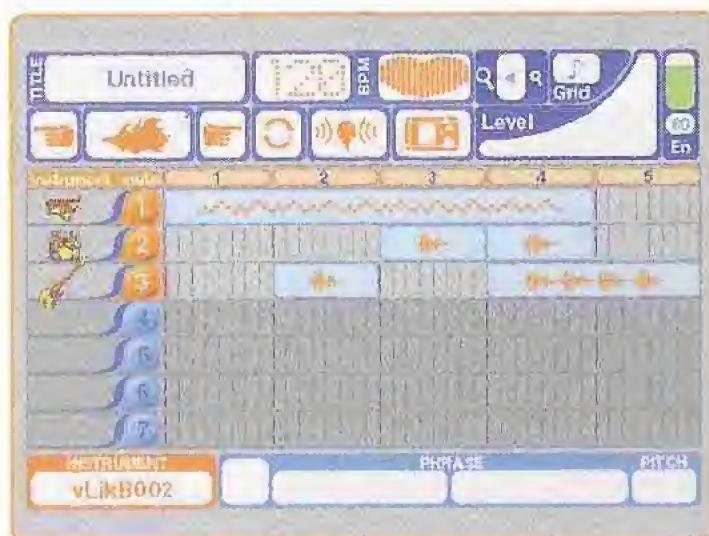
●トラックのミュート●

例では、トラック1の数字部分がトラック2のものより少し暗く・凹んだ感じに見えます。トラック1が“ミュート”状態になっているからです。「ミュート」とは音を一時的に無音にする機能で、トラックごとに設定することができます。使用中の(音色が選ばれている)トラックの「音色エリア」で[Aボタン]を押す度に、ミュートのオン/オフが交互に切り替わります。ミュートをオンにすると、そのトラックの音は聞こえなくなりますが、入力したデータが消えることはありません。

●小節数●

「ブロックエリア」の“横方向の並び”は小節を表しています。ブロックエリアの上方にはオレンジ色の枠で囲まれた数字が見えます。これは曲中の位置を示す「小節番号表示」です。曲の再生中は、「ブロックエリア」の中で一番左に表示されている小節が演奏中の(音が出ている)小節です。

● グリッド切替



ゲームをはじめたとき「ブロックエリア」は1小節ごとに区切られています。フレーズブロックはこの区切り単位で移動ができますが、もっと細かい音符単位で移動したい場合は[Yボタン]を押すと1小節よりも細かい区切り線が表示され細かい音符単位のブロック移動できるようになります。この「区切り線」のことを「グリッド」と呼びます。

[Yボタン]を押すたびに、グリッドの単位(間隔)は「2分音符」→「4分音符」→「8分音符」→「16分音符」→「全音符(1小節)」→「2分音符」→……というように切り替わっていきます。このとき小節線は“実線”で、それより細かいグリッドは“点線”で表示されます。また、現在のグリッドの単位(間隔)は「コンソールエリア」右上の「Grid」の窓にも音符として表示されます。

● ズーム切替



ズーム切替機能を使うと、「ブロックエリア」の時間軸(横方向)の表示範囲が変わります。

ゲームをはじめた直後はズームインの状態になっていますが、[Xボタン]を押すと小節の幅が半分になり、より多くの小節が表示されます。

[Xボタン]を押す度に「ズーム イン/アウト」が交互に切り替わります。

● 画面のスクロール

多くのフレーズブロックを置いてトラック数や小節数が増えてくると、曲全体が画面の中に表示しきれなくなります。そのような場合は[アナログ方向キー]を使って画面をスクロールさせます。曲のどの位置でも素早く移動することができます。「インフォエリア」の表示について画面下部のインフォエリアには、「ブロックエリア」で選択されているフレーズブロックの詳しい情報が表示されます。



左側の「INSTRUMENT」には現在選ばれているトラックの音色名が表示されます。

右側の「PHRASE」には現在選ばれているフレーズの「大ジャンルアイコン」、「小ジャンル名」、「フレーズ名(番号)」、「PITCH(音程)変更値」が表示されます。

● 曲のループ機能 ●

ループ機能を使うと曲の一部、または全部を繰り返して再生することができます。ループを指定するには、「コンソールエリア」のループボタンにカーソルを合わせ[Aボタン]を押し、この状態で[方向ボタン]を押して「ループアイコン」が表示されているときにもう一度[Aボタン]を押します。画面のメッセージに従って「ループ開始位置」と「ループ終了位置」を指定します。ループでの再生は、曲がループ終了位置までくると、ループ開始位置にもります。ループを解除したい(やめたい)場合はもう一度ループボタンを押します。

● フェードアウト機能 ●

フェードアウト機能を使うと全トラックのボリュームを徐々に小さくすることができます。曲の終わりなどに使うと特に効果的です。フェードアウトを指定するには、「コンソールエリア」のループボタンにカーソルを合わせ[Aボタン]を押し、この状態で[方向ボタン]を押して「フェードアウトアイコン」が表示されているときにもう一度[Aボタン]を押します。画面のメッセージに従って「フェードアウト開始位置」を指定します。フェードアウトを指定すると、曲がフェードアウト開始位置までくると、徐々に音量が小さくなります。フェードアウトを解除したい(やめたい)場合はもう一度フェードアウトボタンを押します。

サウンドナビゲーター



サウンドナビゲーター画面では3つのダイヤルで使用する音色を選びます。3つのダイヤルは画面左側から順に分類を詳しくし絞り込んでいくようになっています。一番左のダイヤルで選択する分類を「大カテゴリー」と呼び、真ん中のダイヤルで選択する分類を「小カテゴリー」と呼びます。一番右のダイヤルでは具体的な音色名を選びます。

楽器名

ここには具体的な音色名が表示されます。名前の最初に「小文字の“v”」が付いている音色は「お・と・い・れ」独自の《VPF》タイプの音色です。それ以外はすべて《MIDI》タイプの音色です。

※プレビュー機能

音色の選択中に[Rトリガー]を押すと、現在表示されている音色を聴くことができます。

大カテゴリー

小カテゴリー



Keyboard
(鍵盤楽器)



Piano
(ピアノやその仲間)



Chromatic Percussion
(木琴や鉄琴の仲間)



Organ
(オルガン)



Accordion
(アコーディオン)



Guitar
(ギター)



A.Guitar
(アコースティックギター)



E.Guitar
(エレクトリックギター)



Ethnic
(民俗的なギター楽器)



Bass
(ベース)



A.Bass
(アコースティックベース)



E.Bass
(エレクトリックベース)



Syn.Bass
(シンセベース)



Orchestra
(オーケストラ楽器)



Strings
(弦楽器)



Ensemble
(アンサンブル楽器)



Reed
(リード楽器)



Pipe
(木管楽器)



Wind
(管楽器)



Pops
(ポップ音楽で使われるような吹奏楽器)



Brass
(金管楽器)



Sax
(サクソフォン)



Synthesizer
(シンセサイザー)



Syn Strings
(シンセサイザーでつくった弦楽器音色)



Syn Brass
(シンセサイザーでつくった金管楽器音色)



Lead
(シンセソロなどに適した音色)



Pad
(空間的な柔らかい音色)



Effect
(シンセサイザーでつくった効果音や幻想的な音色)



Ethnic
(民俗楽器)



Asia
(アジアの民俗楽器)



South
(南部の民俗楽器)



North
(北部の民俗楽器)



Percussion
(打楽器)



Percussion
(打楽器)



Voice
(人の声)



Voice
(人の声、喋りやコーラスなど)



SFX
(効果音)



SFX
(擬音や架空音など)



Rhythm Kit
(ドラムなどの打楽器を
いくつもセットにして並べた音色)



A.Drum
(アコースティックドラム)



E.Drum
(エレクトリックドラム)



Perc.Kit
(複数の打楽器を並べた音色)

フレーズナビゲーター



フレーズナビゲーター画面では3つのボックスで使用する音色を選びます。3つのボックスは画面左側から順に分類を詳しくし絞り込んでいくようになります。一番左のジャケットボックスで選択する分類を「大ジャンル」と呼び、真ん中のジャケットボックスで選択する分類を「小ジャンル」と呼びます。一番右のボックスでは具体的なフレーズを選びます。それぞれどんな種類があるかご紹介しましょう。

フレーズ名

ここには具体的なフレーズの名前(番号)が表示されます。お気に入りのフレーズをさがすときの手がかりとなります。

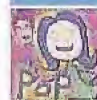
代表的な表示の意味をご紹介します。

- 《Main →》・・・曲のメインとなる部分に適したフレーズ
- 《Fill →》・・・曲の区切りや盛り上がりに適したフレーズ
- 《Intro →》・・・曲の始まり(イントロ)に適したフレーズ
- 《Ending →》・・・曲のおしまい(エンディング)に適したフレーズ
- 《Blank 1》・・・音符が1つも入っていないカラのフレーズブロック(1小節)
- 《Blank 2》・・・音符が1つも入っていないカラのフレーズブロック(2小節)
- 《Blank 4》・・・音符が1つも入っていないカラのフレーズブロック(4小節)
- 《Blank 8》・・・音符が1つも入っていないカラのフレーズブロック(8小節)

※プレビュー機能

音色の選択中に[Rトリガー]を押すと、現在表示されている音色を聴くことができます。

大ジャンル



POP
(ポップミュージック)



R&B
(現在のダンス音楽のルーツとも言える音楽です)



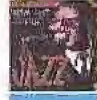
Dance
(古今のダンス音楽)



Latin
(ラテン音楽)



Rock
(各種のロック)



Jazz
(ジャズやフュージョン)



World
(世界各地の民俗音楽など)



Classic
(クラシック音楽)




























SE
(効果音や声の素材)



Special
(ユーザーフレーズやちょっと便利なブロックなど)

小ジャンル

Ballad	Ballad (バラード曲)		J-POP (日本のポップミュージック)		Folk (フォーク音楽)
W.POP	W-POP (J-POPに似た西和のポップミュージック)		ETC (その他のポップミュージック)		
BLUES	Blues (ブルース音楽)		Funk (ファンクミュージック)		Soul (ソウルミュージック)
etc	ETC (その他のR&B音楽)				
Drum'n Bass	Drum'nBass (ドラムンベース)		Techno (テクノミュージック)		House (ハウスミュージック)
HipHop	HipHop (ヒップホップ)		Disco (音のディスコ音楽)		ETC (その他のダンスミュージック)
BossaNova	BossaNova (ボサノバ)		Samba (サンバ)		ETC (その他のラテン音楽)
Hard Rock	Hard Rock (ハードロック)		Heavy Metal (ヘヴィーメタル)		Pop Rock (ポップロック)
Electric Rock	Elec.Rock (エレクトリックポップ)		Oldies (オールディーズ)		ETC (その他のロック)
Fusion	Fusion (フュージョン)		BigBand (ビッグバンド)		4Beat (4ビート)
ETC	ETC (その他のジャズ)				
Country	Country (カントリー音楽)		Reggae (レゲエ)		Oriental (東洋の民俗音楽)
African	African (アフリカの民俗音楽)		ETC (その他の民俗音楽)		
Orchestra	Orchestra (オーケストラ音楽)		Chamber (室内四重奏)		March (行進曲)
ETC	ETC (その他のクラシック音楽)				
SE	SE (擬音や架空音など)		Voice (喋りやコーラスなど)		
User	User (ユーザーがつくったフレーズ)		Blank (カラ(無音)のフレーズブロック)		ETC (コード弾きやその他の特殊ブロック)

MIXER画面



MIXER画面では各トラックの「ボリューム」や「パンポット」、「エフェクト」などの設定を調整します。

● 各トラックのボリューム ●

トラックごとの音量を調整します。[方向ボタン]で「フェーダー」に移動し、[Aボタン]を押すと調整ができる状態になります。[方向ボタン]上下で音量を決めたら[Aボタン]で決定です。各トラックのミュートトラックごとに音のオン/オフを切り替えられます。[方向ボタン]で「ミュートボタン」に移動します。[Aボタン]を押す度にミュートのオン/オフが切り替わります。(トラックに置いたデータが消えることはありません。)

● 各トラックのパンポット ●

トラックごとのパンポットを調整します。「パンポット」とは左右の音量バランスを調整します。右(左)に寄せると、右(左)の方に楽器があるように聞こえます。[方向ボタン]で「パンポットつまみ」に移動し、[Aボタン]を押すと調整ができる状態になります。つまみを真中にすると中央から音が聞こえます。[方向ボタン]でパンポットを決めたら[Aボタン]で決定です。

● 各トラックのエフェクトセンド ●

トラックごとのエフェクトを調整します。[方向ボタン]で「エフェクトセンドつまみ」に移動し、[Aボタン]を押すと調整ができます。つまみを右に回すほどエフェクトが深くかかります。[方向ボタン]でエフェクトセンドを決めたら[Aボタン]で決定です。

● マスターボリューム ●

マスターボリュームは曲全体の音量を調整します。[方向ボタン]で「フェーダー」に移動し、[Aボタン]を押すと調整ができる状態になります。[方向ボタン]上下で音量を決めたら[Aボタン]で決定です。

● エフェクト選択 ●

[エフェクトボタン]を押すと画面にエフェクト選択の窓が表示され、使用するエフェクトの種類を選ぶことができます。[方向ボタン]でエフェクトの種類を決めたら[Aボタン]で決定です。

Rev1 リバーブ1 浅いリバーブ(デフォルトで選択されています。)

Rev2 リバーブ2 深いリバーブ

Rev3 リバーブ3 低音を強調したリバーブ

Rev4 リバーブ4 ロングディレイ

Rev5 リバーブ5 EQ + マルチディレイ

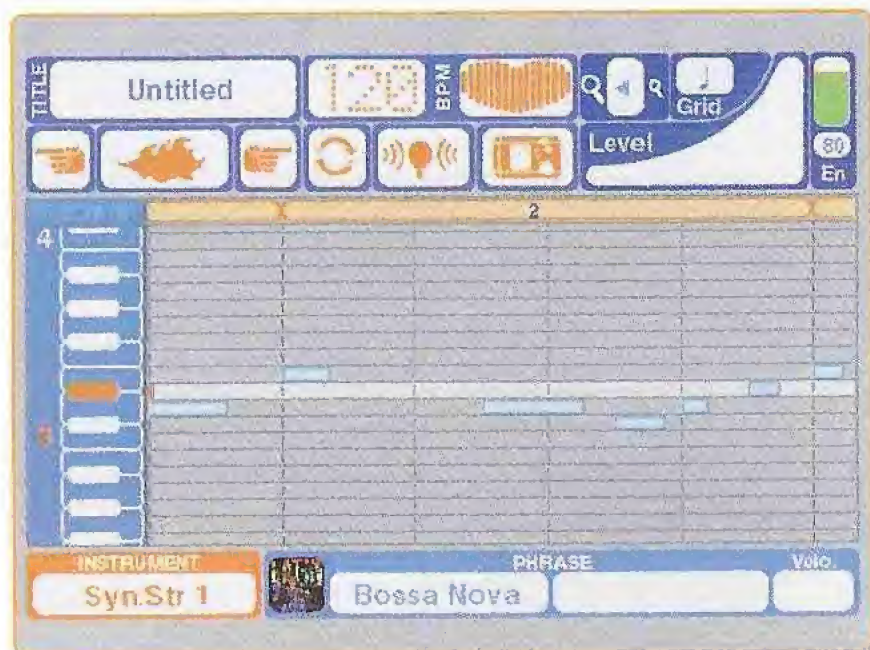
ER アーリーリフレクション ルームリバーブ

Dist ディストーション ディストーションサウンド

Ex エクストラ フランジャー + ディレイ

● EDIT画面

● MIDI EDIT画面



EDITするブロックが《ギザギザの表示》タイプで、DrumKitやPercussionKit以外の音色を使っているフレーズの場合、このEDIT画面が表示されます。

MIDI EDIT画面は、「ピアノロール」になっています。「ピアノロール」とは、画面の横方向で“時間軸上の位置(小節など)”を、縦方向で“音程”を表します。このとき画面の上に行くほど音程は高くなり、下に行くほど音程は低くなります。音程は“半音単位”で変更が可能です。画面左側に描かれている鍵盤の絵で音程を確認することができます。鍵盤の“ド”の位置の横に数字が書いてあります。これはオクターブを示しています。“3”と書かれている位置の“ド”が標準的な高さ(ピアノの真中のド)になります。

◎ 新しく音を置く ◎

新しく音を置きたい位置で[Aボタン]を押すと、その位置に四角いブロックが現れて新しい音を増やすことができます。

◎ 音を削除する ◎

すでに置かれている音を削除したい場合、その音のブロックにカーソルを合わせて[Bボタン]を押します。

◎ 音をコピーする ◎

コピーしたい音にカーソルを合わせて[Aボタン]を1回押すと、音のブロックが水色から“薄いオレンジ色”にかわり、少し浮き上がった感じになります。



この状態で[方向ボタン]を使って、コピーしたい位置まで移動することができます。EDITの場合、左右だけでなく上下にも移動することができます。コピーしたい位置が決まったら[Aボタン]を押せば、そこにコピーされます。途中でコピーの状態をキャンセルするには、[Bボタン]を押します。

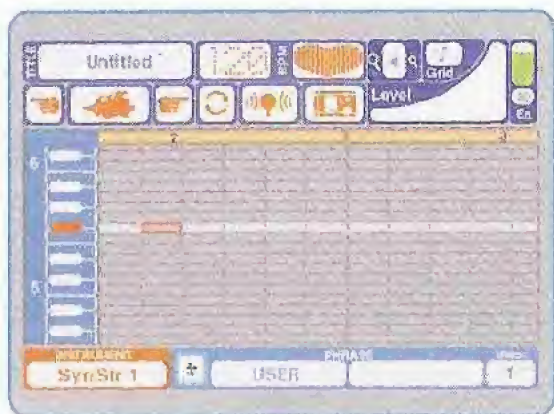
◎ 音を移動する ◎

移動したい音にカーソルを合わせて[Aボタン]を1回押すと「コピー」の状態になりますが、その状態でもう一度[Aボタン]を押すと、音のブロックが“こいオレンジ色”にかわり、少し浮き上がった感じになります。



この状態で[方向ボタン]を使って、移動したい位置まで動かすことができます。EDITの場合、左右だけでなく上下にも移動することができます。移動先の位置が決まったら[Aボタン]を押せば、移動が完了します。移動の途中でキャンセルするには、[Bボタン]を押します。

音の長さをかえる



「移動」の状態でもう一度[Aボタン]を押すと、ブロックはオレンジ色になり浮き上がっていない状態になります。



このとき[方向ボタン]の左右を押すと、「音の長さ」をかえることができます。音の長さが決まったら[Aボタン]で決定します。

音の強弱をかえる

「移動」の状態でもう一度[Aボタン]を押すと、ブロックはオレンジ色になり浮き上がっていない状態になります。このとき[方向ボタン]の上下を押すと、「音の強弱」をかえることができます。音の強弱は“f(フォルテ)”、“p(ピアノ)”などの「強弱記号」で表され、「インフォエリア」の“Velo.”と書かれた窓に表示されます。

※“Velo.”はベロシティーの略です

音の強弱は8段階で変更できます。最も弱い“ppp(ピアニッシシモ)”から“pp(ピアノシモ)”→“p(ピアノ)”→“mp(メゾピアノ)”→“mf(メゾフォルテ)”→“f(フォルテ)”→“ff(フォルテシモ)”→“fff(フォルテッシシモ)”の順に強くなっていきます。ふつうの(標準的な)強さは“mf(メゾフォルテ)”です。新しく置かれた音は、はじめ“f(フォルテ)”に設定されます。音の強弱が決まったら[Aボタン]で決定します。

◎ グリッド切替 ◎

MIDI EDIT《ギザギザ表示》画面でもグリッドの切替をすることができます。音のブロックはこのグリッド単位で移動や伸び縮みができます。グリッドの単位は[Yボタン]を押すたびに、「4分音符」→「8分音符」→「16分音符」→「32分音符」→「2拍3連」→「3連8分音符」→「3連16分音符」→「4分音符」→……というように切り替わっていきます。また、現在のグリッドの単位(間隔)は「コンソールエリア」右上の「Grid」の窓にも音符として表示されます。

◎ 画面のスクロール ◎

MIDI EDIT《ギザギザ表示》画面でも画面のスクロールをすることができます。[アナログ方向キー]を使うと、より素早くスクロールさせることができます。

◎ プレビュー機能 ◎

[Rトリガー]を押すと、現在エディット中のフレーズのみをプレビュー(聴いてみる)ことができます。エディットの結果を音で確認しながら曲づくりを進められます。

◎ エディットの終了 ◎

MIDI EDIT《ギザギザ表示》画面で[スタートボタン]を押すと、エディットを終了し《メイン画面》にもどることができます。エディットしたフレーズは「USER(ユーザー)フレーズ」にかわり、あなたのオリジナルフレーズに加わったことを表します。本体の電源を切ったりリセットした場合、セーブされていない「USERフレーズ」のデータは消えてしまいます。大切なデータはメモリーカードにセーブしておきましょう。

● Drum EDIT画面



EDITするブロックが《ギザギザ表示》タイプで、DrumKitの音色を使っているフレーズするとき、このEDIT画面が表示されます。

次の操作は《MIDI EDIT画面》と同じ部分ですので《MIDI EDIT画面》の解説(P.28～P.31)をご参照ください。

○ 新しく音を置く ○

○ 音の強弱をかえる ○

○ 音を削除する ○

○ グリッド切替 ○

○ 音をコピーする ○

○ 画面のスクロール ○

○ 音を移動する ○

○ プレビュー機能 ○

次の操作は《MIDI EDIT画面》と異なる部分です。

○ 音の長さをかえる ○

《Drum EDIT画面》では「音の長さ」を変更することはできません。

◎ 音程と対応楽器音 ◎

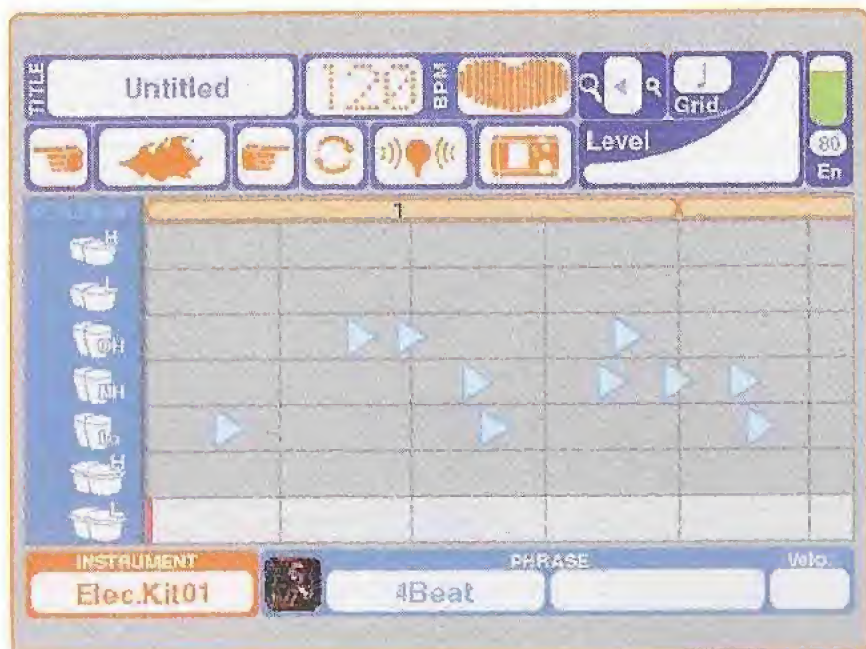
画面左手の《MIDI EDIT画面》で鍵盤の絵が表示されていた部分が《Drum EDIT画面》では打楽器のアイコン(絵表示)にかわります。《Drum EDIT画面》では縦方向が“音程”ではなく“打楽器の種類”になります。それぞれのアイコンがどの打楽器を示しているのかをご紹介します。

 バスドラム	 スネアドラム1	 スネアドラム2
 リムショット	 HHC ハイハット・クローズ	 HHO ハイハット・オープン
 カウベル	 タンバリン	 ロー・タム
 ミッド・タム	 ハイ・タム	 C1 クラッシュシンバル1
 C2 クラッシュシンバル2	 Ri ライドシンバル	 ハンドクラップ

◎ エディットの終了 ◎

《Drum EDIT画面》で[スタートボタン]を押すと、エディットを終了し《メイン画面》にもどります。エディットしたフレーズは「USER(ユーザー)フレーズ」にかわり、あなたのオリジナルフレーズに追加されます。本体の電源を切ったりリセットした場合、セーブされていない「USERフレーズ」のデータは消えてしまいます。

● Percussion EDIT画面



EDITするブロックが《ギザギザ表示》タイプで、PercussionKitの音色を使っているフレーズ的时候、このEDIT画面が表示されます。

次の操作は《MIDI EDIT画面》と同じ部分ですので《MIDI EDIT画面》の解説(P.28～P.31)をご参照ください。

○ 新しく音を置く ○

○ 音の強弱をかえる ○

○ 音を削除する ○

○ グリッド切替 ○

○ 音をコピーする ○

○ 画面のスクロール ○

○ 音を移動する ○

○ プレビュー機能 ○

次の操作は《MIDI EDIT画面》と異なる部分です。

○ 音の長さをかえる ○

《Percussion EDIT画面》では「音の長さ」を変更することはできません。これは「PercussionKit」の音色はほとんどが打楽器系なので、持続音（長く伸びる音）を鳴らせないためです。

◎ 音程と対応楽器音 ◎

画面左手の《MIDI EDIT画面》で鍵盤の絵が表示されていた部分が、《Percussion EDIT画面》では打楽器のアイコン(絵表示)にかわっています。《Percussion EDIT画面》では縦方向が“音程”ではなく“打楽器の種類”になります。それぞれのアイコンがどの打楽器を示しているのかをご紹介します。



◎ エディットの終了 ◎

《Percussion EDIT画面》で[スタートボタン]を押すと、エディットを終了し《メイン画面》にもどります。エディットしたフレーズは「USER(ユーザー)フレーズ」にかわり、あなたのオリジナルフレーズに追加されます。本体の電源を切ったりリセットした場合、セーブされていない「USERフレーズ」のデータは消えてしまいます。

● VPF EDIT画面



EDITするブロックが《波形表示》タイプのフレーズの場合このEDIT画面が表示されます。ここではフレーズが“波形”で表示されています。細かい縦の線はフレーズの中の音符のアタマの位置を示しています。《VPF EDIT画面》では「シャッフル」という機能を使って、とても簡単に新しいフレーズをつくり出せるようになっています。

画面の左側にいくつかのボタンが見えます。それぞれの役割を見てみましょう。

◎ Shuffle1 ◎

Shuffle機能はフレーズの波形を音符ごとに細かく切り刻み、その順番をランダムに入れ替える機能です。このボタンのところで[Aボタン]を押すとShuffle機能が働き、新しいフレーズが生まれます。ボタンを2度、3度……と押す度に次々に新しいフレーズに変化します。エディット結果は[Rトリガー]を押すことで、いつでも好きな時にプレビューができます。

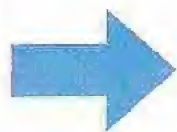
◎ Shuffle2 ◎

「Shuffle2」は上の「Shuffle1」と比べると、より音楽的なShuffleを行います。特にドラムやパーカッションに対して絶大な効果を発揮します。このボタン[Aボタン]を押すとShuffle機能が働き、新しいフレーズが生まれます。ボタンを2度、3度……と押す度にどんどん新しいフレーズにかわっていきます。エディット結果は[Rトリガー]を押すことで、いつでも好きな時にプレビューができます。

Shuffleの結果が気に入ったら、OKボタンを押して《メイン画面》にもどります。



Shuffle前



Shuffle後

Reset

Shuffle前のフレーズに戻すことができます。

エディットの終了

《VPF EDIT画面》で「OK」を押すと、エディットを終了し《メイン画面》にもどります。エディットしたフレーズは「USER(ユーザー)フレーズ」にかわり、あなたのオリジナルフレーズに追加されます。本体の電源を切ったりリセットした場合、セーブされていない「USERフレーズ」のデータは消えてしまいます。

USERフレーズに名前をつける

《MIDI EDIT画面》、《Drum EDIT画面》、《Percussion EDIT画面》、《VPF EDIT画面》といったエディット画面が表示されているとき、「コンソールエリア」の「TITLE」と書かれた窓には、「エディット中のフレーズの名前」が表示されています。ここにカーソルを合わせ[Aボタン]を押すと文字パレットが表示され、フレーズの名前を変更することができます。

フレーズの名前に使えるのは「アルファベット」と「数字」、それといくつかの「記号」です。

マイク入力

マイク入力をするには、「コンソールエリア」のマイク入力ボタンにカーソルを合わせ[Aボタン]を押し、この状態で[方向ボタン]を押して「マイク入力アイコン」が表示されているときにもう一度[Aボタン]を押します。マイク入力のためのトラックが新しく用意され、サウンドナビゲーターが表示されます。音色を決定すると、4小節の空きブロックが表示されますので、マイク入力をしたい位置に移動してください。(別のトラックも選べますが、《VPF》タイプ音色を使っているトラックには移動できません。)マイク入力用ブロックの位置を決めると「マイク入力画面」が表示されます。画面のメッセージに従い[Aボタン]を押すと、1小節のカウント後レコーディングがスタートします。

マイクに向かってメロディーを唄ってみてください。4小節間の入力が終わると、画面に案内が表示されます。入力をもう一度やり直したい場合は「RETRY」、入力したフレーズを聞きたい場合は「PREVIEW」、入力した結果がよければ「OK」を選んでください。「OK」を選ぶと入力したデータを調整できる画面に移ります。

ここは《MIDI EDIT画面》と同じ操作になっています。メイン画面に戻るには[スタートボタン]です。マイクデバイスは**拡張ソケット2**にセットしてください。ここ以外では正しく動作しません。

● 外部MIDI入力 ●

外部MIDI入力をするには、「コンソールエリア」のマイク入力ボタンにカーソルを合わせ[Aボタン]を押し、この状態で[方向ボタン]を押して「外部MIDI入力アイコン」が表示されているときにもう一度[Aボタン]を押します。すると、MIDI入力のためのトラックが新しく用意され、サウンドナビゲーターが表示されます。音色を決定すると、4小節の空きブロックが表示されますので、MIDI入力をしたい位置に移動してください。(別のトラックも選べますが、《VPF》タイプ音色を使っているトラックには移動できません。)ここから先の操作は「マイク入力のしかた」と共通になっています。マイクで歌うかわりに、外部のMIDI機器を演奏してください。

※フレーズとしてレコーディングされるのは「ノート(音符)」のデータのみです。

● PLAYER画面



《PLAYER画面》はメモリーカードに保存してあるデータを手軽に聴くことができる専用画面です。CDやMDのプレイヤーとほとんど変わらない簡単操作になっています。画面左側の部分にはセットしてあるメモリーカードに保存されている曲名が表示されます。一番上の窓に表示されているのが現在再生中の曲名です。画面中央の円形の部分はコントロールパネルです。操作は[アナログ方向キー]に対応しており、

[プレイ/ストップ] ⇒ [アナログ方向キー:上] [曲の頭出し] ⇒ [アナログ方向キー:右]
[高速再生/次の曲へ] ⇒ [アナログ方向キー:右] [リピート指定] ⇒ [アナログ方向キー:下]となっています。
[アナログ方向キー:右]の操作はCDやMDと同じように、「ちょっと押すと次の曲へ」、押しつづけると、「高速再生」になります。【リピート指定】は曲のリピートのしかたを指定します。一度押すと「全曲リピート」になり、メモリーカード内の最後の曲が終わると、最初の曲に戻って再生します。もう一度押すと「1曲リピート」になり、現在再生中の曲だけを繰り返します。さらにもう一度押すと「リピートの解除」です。画面下部にある細長い窓には、コメント画面で入力したメッセージが電光表示板のように流れます。ちょっとしたメモや、お友達へのメッセージを表示することができます。

● コメント入力画面

《OTOIRE SEQUENCER》モードで[スタートボタン]を押して表示されるメニューから「Comment」を選ぶと、《コメント入力画面》が表示されます。「お・と・い・れ」では、あなたがつくった曲に「メモ」や「メッセージ」などを入力することができます。使える文字の種類は《アルファベット》、《数字》、《ひらがな》、《カタカナ》、《記号》です。文字パレット上部の「かな」「カナ」「英数」のボタンで、入力する文字の種類を切り替えられます。空白を入力したいときには「Space」。間違えた文字を削除したい場合は「Del」ボタンです。「OK」ボタンで入力確定され、「Cancel」ボタンを押すと文字入力を中止します。ここで入力したコメントは《PLAYER画面》で見ることができます。

ちょっとしたメモや、お友達へのメッセージなど楽しく利用してください。

● Passport画面

「お・と・い・れ」のユーザーの皆様により良いサービスをご提供するために「オンラインでのユーザー登録」をお願いしております。「ユーザー登録」は無料です。「ユーザー登録」や「ゲームのHP」への接続は、インターネット接続のための準備や設定ができていることが条件となります。

● インターネットへの接続・操作方法

※本体と電話回線の接続方法については、ドリームキャスト本体の取扱説明書をご覧ください。

※インターネットに関する詳しい操作方法や説明は「ドリームキャストパスポート2」のガイドブックをご覧ください。

※インターネットに接続する際の通信料金はおお客様のご負担となります。

● ユーザー登録の方法

本ソフトはインターネットに接続して、音楽を楽しむゲームです。セガにユーザー登録をしていない方は、「ドリームパスポート2」でユーザー登録を行ってください。「ドリームパスポート2」をお持ちでない方は、ドリームキャストダイレクトでご購入ください。なお、入手の際には、送料のみお客様のご負担(900円)となりますので、あらかじめご了承ください。

※BD-ROMがオレンジ色の「ドリームパスポート」では、現在ユーザー登録を受け付けておりません。

【ご購入先】

インターネット：<http://www.d-direct.net.jp/> (受付時間 24時間 年中無休)

TEL：03-5352-1505 (受付時間 14:00~22:00 年中無休)



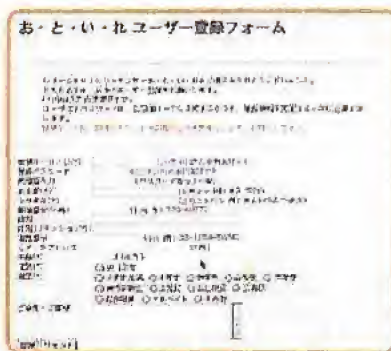
- ① スタートメニュー画面からDreampassport2を選びます。



- ② exitボタンを押してください。
メモリーカードを装着している場合はメモリーカード選択画面が表示されます。
メモリーカードを選択してexitボタンを押してください。

← メモリーカードを装着しているとき

(次のページに続く)



③ 「お・と・い・れ」のユーザー登録ページが表示されます。「ユーザー登録」を選ぶと(左側の女の子の絵をクリック)自動的にインターネットに接続され「ユーザー登録フォーム」が表示されます。画面の案内に沿って必要事項をご記入ください。

このとき決めた「ユーザーID」と「登録パスワード」は、次回からユーザーサポートを受ける際に必要になります。必ずメモをとり、大切に管理してください。

また登録内容に変更がある場合は、画面の「登録データの修正」を選ぶと修正ができます。

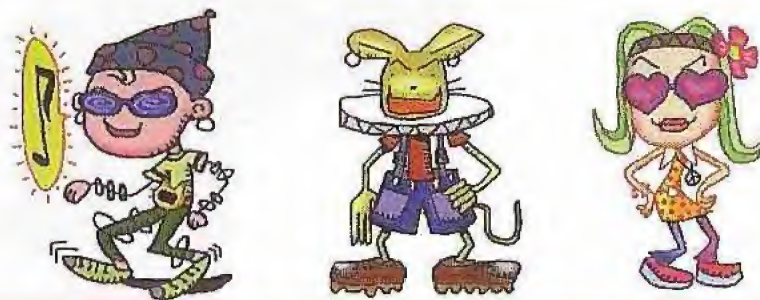
④ 入力必須項目に全て記載してから、左下の登録ボタンを押してください。

⑤ 応答メッセージがあれば登録完了です。

《Passport画面》を終了してゲームに戻りたい場合は「Lトリガー」を押して表示されるメニューから「ゲームに戻る」を選んでください。

● 注意 ●

「OTOIRE SEQUENCER」モードからPassport画面に行くには[スタートボタン]を押して表示されるメニューから「MAIN MENU」を選ぶ必要があります。「OTOIRE SEQUENCER」モードから抜けると、それまで作っていた曲のデータは消えてしまいます。セーブをお勧めする表示がでますので、大切なデータはここでメモリーカードにセーブしておきましょう。



● ユーザーサポート ●

このソフトに関するお問い合わせは全て電子メールにて承ります。ユーザー登録をしていただいたお客様を対象にサポートを行いますので必ずはじめにユーザー登録をお願いいたします。またお問い合わせの際は、必ずユーザーIDを記載してください。(ユーザーIDは登録後に当社から発行されます。)

support@wyis.com 宛にご連絡ください。後日、回答を返送致します。

Staff

General Producer

Tatsuyuki Nakamura (WAKA Manufacturing Co.,Ltd)

Design Producer

Kunihisa Ueno (SEGA Enterprises ,LTD)

Director

Kinya Sawaguchi (Triumph)

Visual Designer

Hideyuki Akiyama (BIGSHOT)

Executive Director

Yoshiro Wakabayashi (CEO of WAKA Manufacturing Co.,Ltd)

Hirotaki Ogoshi (Vice Chairman of WAKA Manufacturing Co.,Ltd)

General Management

Masatoshi Kawaguchi (SEGA Enterprises ,LTD)

Project Manager & Supervisor

Tomoyuki Yamaguchi (Project Manager of SEGA Muse Co ,LTD)

Yoshito Endo (Manager of SEGA Muse Co ,LTD)

Tatsuya Onishi (Staff of SEGA Muse Co ,LTD)

Business Cooperation Management

Kayuo Kawabata (President of HI Corporation)

Ariya Tsutsumi (General Manager of HI Corporation)

Toji Kenishi (Manager of HI Corporation)

Production

Hiroyuki Yakushiji, Ryo Nakamura

Production Design

Ashiro Yoshino, Kenkichi Oda, Nobuhiko Isa

Graphic Design & Art Work

Yo Murashima (YooYoo products Co.,LTD)

Graphic Designer

Kimimari Kohno

Graphic Development

Kazuhiko Hamada (SEGA Enterprises ,LTD)

Azumi Itochi (WAKA Manufacturing Co.,Ltd)

Graphic Design & Artwork

Kazu Nakamura

Recording Engineer

Yoshiro Ichihara, Matsumoto, Kawasuo Pancho, Tatsuyuki Nakamura

Recording Engineer

Akio Fujita

Recording Engineer

BB Kinta

Recording Engineer

Masami Sakai

Recording Engineer

Kinya Sawaguchi

Recording Engineer

Hiroko Shigezumi, Makoto Okamura, Maki Lee

Recording Engineer

Ryusuke Sagawa

Recording Engineer

Virtual DJ (Jerry Fish), The Shakuhachi(Jerry Fish),

The Wadaiko (Jerry Fish), Voice Spectra (Seeker's)

Recording Engineer

Yoshizumi Watanabe, Yasushi Higashi, Yasuhiro Sato

Kiyoyuki Yoshikawa, Kazutoshi Sumiya, Hideki Sakamoto

Sound Management & Music Team Support

Shinichi Nagai

Production Assistant

Yayoi Nonaka, Keisuke Imai

Recording Engineer

Fumihiko Sano, Kinya Sawaguchi

Recording Studio

Live theater AREA, Triumph Studio

Package Design

Art Director: Toshihiro Isobe (SMC)

Designer: Fumiko Momma(SMC)

Coordinator: Takeshi Terada(SMC)

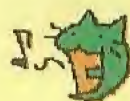
Special Thanks

HI Corporation, Tai Studio

Wylis Co.,Ltd, Noriko Inoue & INOX Sound Design

Yuji Haga, Eiko Simano, Hiroki Yamagata

Fumiyasu Miyazawa, Kouichi Sugita



Waka

(株)ワカ製作所 東京都新宿区南町6番地

製品に関する問い合わせ先 support@wyis.com

(Dreampassportを使って当社のホームページにアクセスし、ユーザー登録を行った後に電子メールにてお受け致します。)

© Waka Manufacturing co., Ltd 1999

T-32801M

SEGA、Dreamcastは(株)セガ・エンタープライゼスの商標です。
この商品は(株)セガ・エンタープライゼスが自社商標SEGAおよびDreamcastの使用を許諾したDreamcast専用のソフトウェアです。